ANACHRONY

GRUNDSPIEL

REGELHEFT

INHALT

1x Haupt-Spielbrett

4x1 Spielertafeln

Arbeiter

25x Wissenschaftlerin
25x Ingenieur
15x Verwalter
15x Genie

24x Energiekern-Plättchen

Ressourcen (Würfel)

15x Neutronium *(lila)*
20x Gold *(gelb)*
20x Uran *(grün)*
25x Titan *(grau)*

66x Siegpunkte-Plättchen
(30x 5 SP, 35x 1 SP, 1x -3 SP)

Wasser

24x „1 Wasser" *(hellblau)*
6x „5 Wasser" *(dunkelblau)*

WICHTIG: Der allgemeine Vorrat an Wasser, Ressourcen und Arbeitern gilt nicht als begrenzt. Im unwahrscheinlichen Fall, dass im allgemeinen Vorrat zu wenig Wasser, Ressourcen oder Arbeiter sind, könnt ihr beliebige Ersatzteile verwenden.

4x1 doppelseitige Pfad-Übersichten

4x2 Anführer-Karten

4x1 Banner (mit Plastikhalter)

4x1 doppelseitige Spielhilfen

4x6 sechseckige Exosuit-Marker

4x2 Zeitreise- und Moral-Marker
(je +1 Ersatzteil)

4x8 Pfad-Marker

4x9 Warp-Plättchen
(3x Arbeiter, 4x Ressourcen, 1x „2 Wasser", 1x aufgeladener Exosuit)

4x15 Gebäude-Plättchen
(Kraftwerke, Fabriken, Lebenserhaltungssysteme, Labore)

11x Rekrutierungspool-Karten
11x Ressourcenpool-Karten

9x doppelseitige Zeitlinien-Felder
1x Einschlag-Feld

18x Superprojekt-Plättchen

2x Forschungs-Würfel

1x Paradox-Würfel

1x doppelseitiges Abdeckplättchen für die Evakuierungs-Aktion

12x Anomalie-Plättchen

3x15 Durchbruch-Plättchen

15x Kollaps-Plättchen

9x „Nicht verfügbar"-Plättchen

8x Endwertungskarten

16x Startgüter-Karten

1x Punkteblock

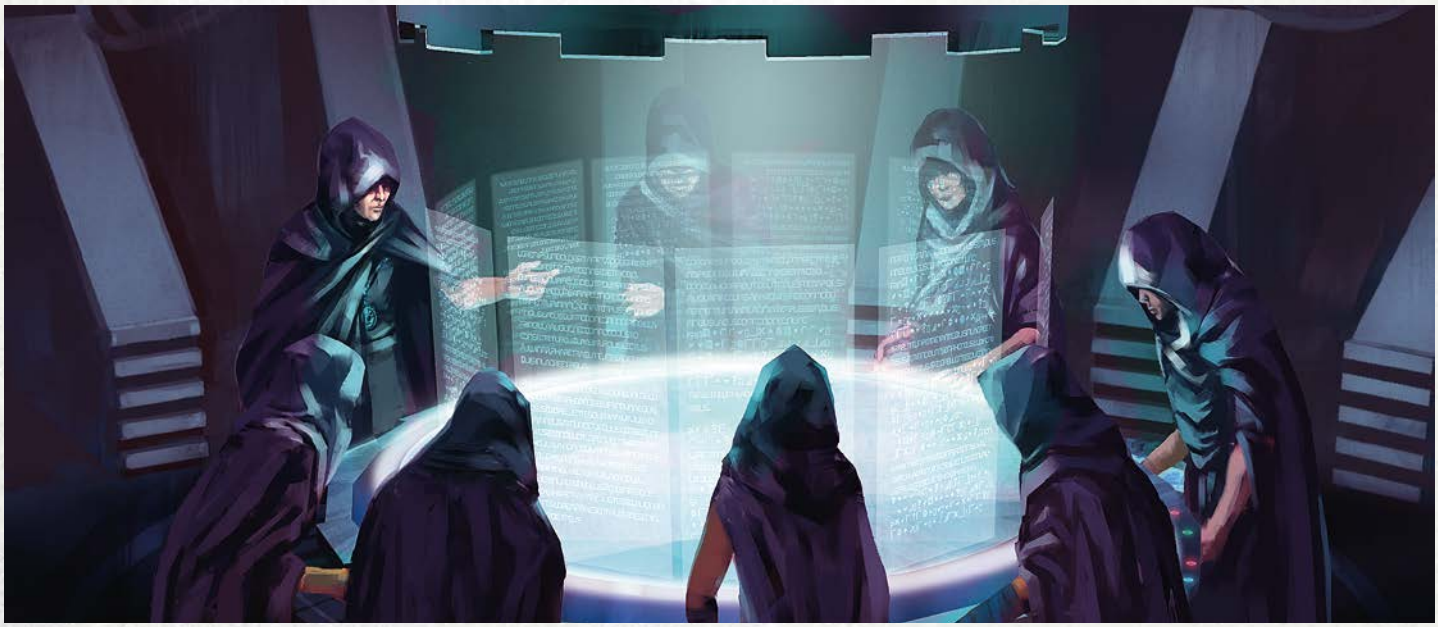
16x Paradox-Plättchen

WAS BISHER GESCHAH

Die Welt hat sich verändert. Wir schreiben das 26. Jahrhundert, und die Neue Erde erholt sich langsam vom Tag der Reinigung: Jenem Tag, an dem eine mysteriöse und katastrophale Explosion den gesamten Planeten erzittern ließ. Die Mehrheit der Bevölkerung wurde ausgelöscht, die Oberfläche wurde größtenteils unbewohnbar. Niemand kannte die Ursache der Apokalypse – vorläufig konnten die Überlebenden nur Unterschlupf suchen, bis sich der Staub gelegt hatte.

Die Reste der Menschheit organisierten sich in vier radikal unterschiedlichen Ideologien, Pfade genannt: Den friedlichen Pfad der Harmonie, der in einem der wenigen blühenden Refugien der Natur lebt, die es noch gibt; der unerbittliche Pfad der Dominanz, ständig die Meere auf dem Schiff Atlantean durchkämmend, das einer schwimmenden Stadt gleicht; der listige Pfad des Fortschritts, der auf die Erde aus seiner Himmelsstadt herabblickt; und der tiefgläubige Pfad der Erlösung, der in riesigen unterirdischen Kammern und Hallen lebt. Die Anhänger der vier Pfade leben in einem zerbrechlichen Frieden nebeneinander, jedoch völlig voneinander isoliert. Nur in der letzten unabhängigen Hauptstadt treffen sie sich, wo ein Gremium mit weltweitem Einfluss tagt: das Weltkonzil.

Viele Jahre später fand man am Ground Zero des Tages der Reinigung eine unbekannte Substanz, die Neutronium getauft wurde. Leicht und dabei robust, erwies es sich als hervorragendes Baumaterial. Zum Gedenken des 300. Jahrestages der Katastrophe veranlasste das Weltkonzil den Bau von fünf Monumenten. Sie bestanden aus purem Neutronium und repräsentierten die vier Pfade sowie die Welthauptstadt. Als die Feierlichkeiten begannen, kam es zu einem Ereignis, welches das Schicksal der Menschheit erneut verändern sollte.



Zeitspalten aus der Zukunft öffneten sich auf den Monumenten. Damit zeigte sich die wahre Macht des Neutroniums: Wird es Energie ausgesetzt, kann es Wurmlöcher durch die Zeit öffnen. Die Verbindung mit der Zukunft segnete die Menschheit mit nie dagewesenem Wachstum und Wohlstand. Sie führte aber auch zu einer furchtbaren Erkenntnis: Die Reinigung war eine Konsequenz der ersten Zeitspalte, die es jemals gab. Die alles vernichtende Energie eines Asteroideneinschlags aus der Zukunft wurde in die Vergangenheit transferiert, aufgrund der gewaltigen Menge Neutronium im Asteroiden. Die Bedrohung durch diesen Einschlag hängt nun über allem, denn die Katastrophe der Vergangenheit droht sich in der Zukunft zu wiederholen.

Sich der Ressourcen aus Gegenwart und Zukunft bedienend, bereitet sich jede Fraktion auf den kommenden Einschlag vor – und darauf, die Zukunft der Menschheit als der einzig wahre Pfad zu bestimmen.

Erfahrt mehr über die Geschichte von Anachrony und über die Pfade auf story.anachrony.de!

ALLGEMEINER AUFBAU

1. Legt das **Haupt-Spielbrett** in die Mitte des Tisches. Falls ihr zu zweit oder zu dritt spielt, benutzt ihr die Seite mit nur zwei Feldern für Forschen, Rekrutieren und Bauen. ***Optionale Variante für 2 Personen, für ein schwierigeres Spiel:*** *Legt ein „Nicht verfügbar"-Plättchen auf das rechte Weltkonzil-Feld.*
2. Platziert die **Forschungs-Würfel** auf den markierten Stellen auf dem Haupt-Spielbrett.
3. Platziert das **Abdeckplättchen für die Evakuierungs-Aktion** auf seinem Platz auf dem Haupt-Spielbrett, mit der A (Intakt)-Seite oben.
4. Mischt die **11 Rekrutierungspool-Karten und die 11 Ressourcenpool-Karten** zu zwei verdeckten Stapeln. Legt sie neben das Haupt-Spielbrett.
5. Teilt die **Gebäude** in vier Stapel, aufgeteilt nach Typ (Kraftwerke, Fabriken, Lebenserhaltungssysteme und Labore) und mischt jeden Stapel separat. Dies werden die Primärstapel sein. Platziert sie aufgedeckt neben dem Haupt-Spielbrett. Das zuoberst liegende Gebäude auf jedem Primärstapel ist während des Spiels zum Bauen verfügbar.
6. Platziert die **Anomalien** als aufgedeckten Stapel. Platziert den **Paradox-Würfel** und die **Paradox-Plättchen** neben den Anomalien.
7. Legt alle **Ressourcen** oben rechts auf das Brett und alles **Wasser** oben links. Platziert alle **Arbeiter, Energiekerne und Durchbrüche** neben dem Haupt-Spielbrett, gegenüber den Gebäuden. Der Einfachheit halber können Arbeiter nach Typ und Durchbrüche nach Form sortiert werden. Legt die **Siegpunkte-Plättchen** für alle gut erreichbar bereit.
8. Ordnet die **Zeitlinien-Felder** unter dem Haupt-Spielbrett in einer Reihe an, von links nach rechts, wie unten abgebildet. Das wird die Zeitlinie sein. Platziert das Einschlag-Feld zwischen dem vierten und dem fünften Zeitlinien-Feld.
9. Mischt alle **Superprojekte** und platziert willkürlich eines über jedem der sieben Zeitlinien-Felder. Das erste (ganz links gelegene) Superprojekt wird offen ausgelegt, der Rest verdeckt. Über dem Einschlag-Feld platziert ihr hingegen kein Superprojekt. Legt die überzähligen Superprojekte in die Schachtel zurück.
10. Platziert einen **Pfad-Marker** jedes Spielers unter dem Zeitlinien-Feld ganz links. Das werden die **Fokus-Marker** sein.
11. Wählt dann willkürlich **5 Endwertungskarten** und platziert sie aufgedeckt über dem Haupt-Spielbrett.

AUFBAU DER PERSÖNLICHEN BEREICHE

12. Alle wählen ihren Pfad und erhalten die dazugehörige **Spielertafel**. Wählt entweder die A-Seite oder die B-Seite – alle müssen die gleiche Seite benutzen. Gebt jedem die Komponenten in der Farbe des jeweiligen Pfades (**6 Exosuits, 9 Warp-Plättchen, 8 Pfad-Marker und die Moral- und Zeitreise-Marker**). *Wir empfehlen, zuerst mit den identischen A-Seiten zu spielen, bevor ihr die asymmetrischen B-Seiten ausprobiert.*
13. Alle legen die **Pfad-Übersicht** des eigenen Pfades vor sich ab, auf einer zufällig gewählten Seite. Auf jeder Seite ist eine andere Bedingung für die Evakuierung abgebildet, die gewertet wird, sobald man die Evakuierungs-Aktion wählt.
14. Gebt allen ihre **Start-Ressourcen, Wasser, Energiekerne** und was sonst noch auf der jeweils gewählten Pfad-Übersicht abgebildet ist. Der Pfad des Fortschritts erhält seinen Durchbruch nach dem Zufallsprinzip. Platziert die Start-Arbeiter auf den Aktiv- und Erschöpft-Spalten (wie abgebildet) und platziert die Moral- und Zeitreise-Marker auf ihren abgebildeten Startpositionen.
15. Alle müssen eine der beiden **Anführer-Karten** ihres jeweiligen Pfades wählen. Platziert eure gewählten Anführer auf dem jeweiligen Platz auf der Pfad-Übersicht.
16. Alle erhalten ihre **Spieler-Banner** (in Plastikhaltern) und platzieren sie vor sich. Wer zuletzt ein Déjà-vu hatte, fängt an, und platziert sein Banner auf dem markierten Platz neben den Aktionsfeldern des Weltkonzils. Zuletzt erhalten alle, im Uhrzeigersinn beginnend bei der Person, die anfängt, 0/1/1/2 Wasser.

SPIELÜBERSICHT

In Anachrony führst du einen der Pfade an, die sich durch ihre Ideologien voneinander unterscheiden: Harmonie, Dominanz, Fortschritt und Erlösung.

Dein ultimatives Ziel ist es, dich auf den bevorstehenden Einschlag eines Asteroiden vorzubereiten, die Zukunft deiner Anhänger zu sichern und die anderen drei Pfade zu übertrumpfen, kurz: die vorherrschende Ideologie zu werden, welche den Verlauf der Menschheitsgeschichte bestimmt.

Das Spiel wird über bis zu sieben Runden gespielt, die Zeitalter genannt werden, da sie einen Zeitraum von mehreren Jahren symbolisieren. Nach dem vierten Zeitalter kommt es zum Einschlag des Asteroiden, wodurch der Spielablauf für die übrigen Zeitalter verändert wird und der Countdown für das Spielende beginnt.

Anachrony dreht sich um drei Spielkonzepte: Exosuits aufladen und nutzen, Aktionen mit Arbeitern ausführen und Zeitreisen nutzen. In diesem Abschnitt geben wir eine kurze Übersicht über diese Konzepte – Details zum Spielablauf werden in den folgenden Kapiteln behandelt.

Exosuits: Zu beginn jedes Zeitalters darfst du bis zu 6 Exosuits aufladen. Eventuell kostet das Energiekerne. Die Anzahl an Exosuits bestimmt, wieviele Aktionen du auf dem Haupt-Spielbrett ausführen kannst. (Exosuits bieten deinen Arbeitern Schutz, wenn sie die sichere Hauptstadt deines Pfades verlassen.)

Aktionen mit Arbeitern ausführen: Die Aktions-Phase ist das Herzstück jedes Zeitalters. Dabei führt ihr reihum Aktionen mit euren Arbeitern aus. Ein Arbeiter kann allein eingesetzt werden (auf der Spielertafel) oder in einem Exosuit (auf dem Haupt-Spielbrett). Normalerweise sind Arbeiter am Ende des Zeitalters erschöpft, falls sie während der Aktions-Phase für Aktionen eingesetzt wurden.

Warp-Plättchen

Kraftwerk

Paradox

Anomalie

Zeitlinien-Feld

Zeitreisen: Dank der Zeitspalten kann die Menschheit nun Zeitreisen nutzen, um den Fortschritt zu beschleunigen: Zu Beginn jedes Zeitalters, während der Warp-Phase, können sie um Ressourcen und Arbeitskräfte aus der Zukunft bitten – das wird durch die Warp-Plättchen dargestellt, die auf der Zeitleiste platziert werden. Später müssen jedoch alle Güter in die Vergangenheit zurückgeschickt werden, um den Kreislauf zu schließen – das wird mit den Kraftwerk-Gebäuden bewerkstelligt, welche deinen Zeitspalt aufladen und deinen Fokus auf ein vergangenes Zeitalter verschieben. Je später die Güter in die Vergangenheit zurückgeschickt werden, desto wahrscheinlicher verursachen sie temporale Paradoxe und letztendlich Anomalien.

Das Spiel endet mit der Auswertung der Siegpunkte, nachdem die Welthauptstadt durch den Asteroideneinschlag zerstört wurde. Siegpunkte erhält man auf verschiedene Arten, vor allem dadurch, dass man Gebäude und Superprojekte baut, wissenschaftliche Durchbrüche erzielt, Zeitreisen nutzt, eine hohe Moral erreicht und die kollabierende Hauptstadt evakuiert.

SPIELRUNDE – EIN ZEITALTER

Jedes Zeitalter besteht aus den folgenden Phasen, in dieser Reihenfolge:

1. **Vorbereitungs-Phase** – Decke das Superprojekt über dem nächsten Zeitlinien-Feld auf, verschiebe die Gebäude auf ihren Stapeln, fülle den Vorrat an Arbeitern und Ressourcen für dieses Zeitalter auf.
2. **Paradox-Phase** – Wer die Zeitlinie durchs Warpen allzusehr strapaziert hat, muss den Paradox-Würfel werfen. Diese Phase wird während des ersten Zeitalters übersprungen.
3. **Auflade-Phase** – Du darfst deine Exosuits aufladen, wodurch deine Arbeiter Aktionen auf dem Haupt-Spielbrett ausführen dürfen.
4. **Warp-Phase** – Du darfst auf dem gegenwärtigen Zeitlinien-Feld Warp-Plättchen platzieren, um Güter aus der Zukunft zu erhalten.
5. **Aktions-Phase** – Reihum führt ihr eure Aktionen aus, bis alle gepasst haben. Aktionen finden sich sowohl auf der eigenen Spielertafel als auch auf dem Haupt-Spielbrett.
6. **Aufräum-Phase** – Erhalte deine Arbeiter und Exosuits von den Aktionsfeldern zurück, prüfe auf den Einschlag und das Spielende und bewege alle Fokus-Marker zum nächsten Zeitalter.

1 VORBEREITUNGS-PHASE

Superprojekt aufdecken: Decke das Superprojekt über dem nächsten Zeitlinien-Feld auf (d.h. rechts vom gegenwärtigen).

Auslage der Gebäude verschieben: Platziere das oberste Gebäude jedes Primärstapels aufgedeckt daneben, um einen Sekundärstapel zu bilden (einen für jeden der vier Gebäude-Typen). Falls bereits Gebäude im Sekundärstapel sind, lege die gerade verschobenen Gebäude darauf, sodass du das alte verdeckst.

Die obersten Gebäude jedes Primär- und Sekundärstapels sind während der Aktionsphase zum Bauen verfügbar.

Beispiel: Verfügbare Arbeiter bestimmen

Verfügbare Arbeiter bestimmen: Entferne verbleibende Arbeiter aus dem Rekrutierungspool. Ziehe die oberste Karte vom Rekrutierungspool-Stapel und platziere die vier auf der Karte abgebildeten Arbeiter auf den jeweiligen Rekrutierungspool-Feldern neben der Rekrutieren-Aktion. Arbeiter desselben Typs werden aufeinandergestapelt.

Verfügbare Ressourcen bestimmen: Entferne verbleibende Ressourcen aus dem Ressourcenpool. Ziehe die oberste Karte vom Ressourcenpool-Stapel und platziere die fünf auf der Karte abgebildeten Ressourcen auf den Ressourcenpool-Feldern links von den Minen-Feldern. Platziere zuletzt ein Uran, ein Gold und ein Titan auf das jeweilige Feld rechts neben dem jeweiligen Minen-Feld.

WICHTIG: Nach dem Einschlag ignorierst du die oberste Ressource auf der gezogenen Karte und platzierst auf dem obersten Feld stattdessen immer ein Neutronium.

Beispiel: Verfügbare Ressourcen bestimmen

Ressourcenpool

2 PARADOX-PHASE

HINWEIS: Die Paradox-Phase ist erst ab dem zweiten Zeitalter relevant. Um das Spiel zu lernen und es anderen beizubringen, solltest du diese Phase zunächst auslassen, bis du mit den Konzepten des Warpens (Phase 4) und Zeitreisens vertraut bist.

Paradoxe auswürfeln

Beginnend von links überprüfst du jedes Zeitlinien-Feld mit mindestens einem Warp-Plättchen darauf. Für jedes Feld muss die Person bzw. müssen die Personen, welche darauf die meisten Warp-Plättchen haben, einmal den Paradox-Würfel werfen und die erwürfelte Anzahl an Paradox-Plättchen erhalten (0, 1 oder 2). Falls Gleichstand herrscht bei der höchsten Anzahl Warp-Plättchen auf einem Zeitlinien-Feld, müssen alle am Gleichstand Beteiligten würfeln.

Anomalien

Anomalien sind seltsame und gefährliche Fehler im Gefüge der Zeit. Sie belegen Plätze für Gebäude, zählen aber nicht als Gebäude. Jede Anomalie, die am Ende des Spiels noch auf ihrem Platz liegt, ist -3 Siegpunkte wert.

Beispiel: Paradox-Phase

Wer ein drittes Paradox-Plättchen erhält (egal wie), wird sofort von einer Anomalie betroffen. Sobald das passiert:

- Würfle keine Paradoxe mehr aus (falls noch Würfe übrig sind).
- Lege alle deine Paradox-Plättchen in den Vorrat zurück (selbst falls du nun mehr als 3 Plättchen haben solltest).
- Du darfst ein Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld in deinen persönlichen Vorrat zurücknehmen (aber erst nachdem alle ihre Paradox-Würfe abgehandelt haben).
- Nimm ein Anomalie-Plättchen vom Stapel und platziere es so weit wie möglich links auf einem freien Bauplatz auf deiner Spieler-Tafel (bei Gleichstand darfst du die Reihe wählen).

Jedes Anomalie-Plättchen, das am Ende des Spiels noch auf deiner Spieler-Tafel liegt, zählt für dich -3 Siegpunkte.

HINWEIS: Für ein taktischeres Spiel könnt ihr euch darauf einigen, den Paradox-Würfel gar nicht zu verwenden. Falls ihn jemand werfen müsste, bekommt die Person stattdessen 1 Paradox.

Beispiel:

HINWEIS: Falls es keine freien Bauplätze gibt, musst du die Anomalie auf einem deiner Gebäude platzieren, das du frei wählen kannst. Dieses Gebäude ist nicht verfügbar, bis die Anomalie darauf entfernt wurde.

HINWEIS: Bestimmte Fähigkeiten im Spiel können das Limit für Paradoxe über drei steigern.

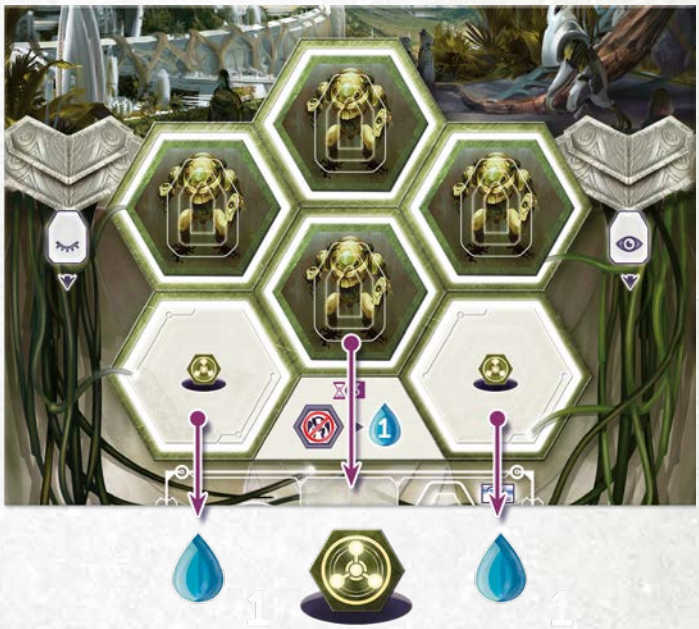
3 AUFLADE-PHASE

In dieser Phase darfst du die Exosuits deines Pfades aufladen, mit deren Hilfe deine Arbeiter die harschen Umweltbedingungen auf der Neuen Erde überstehen, während sie Aktionen auf dem Haupt-Spielbrett ausführen.

Im Uhrzeigersinn und beginnend beim Startspieler macht ihr alle Folgendes:

1. **Platziere bis zu 6 deiner Exosuits** auf den Hex-Feldern deiner Spielertafel (einen Exosuit pro Feld). Für jeden Exosuit, den du auf einem der unteren drei Felder platzierst, zahlst du sofort **1 Energiekern**.
2. Danach erhältst du **1 Wasser für jedes Hex-Feld, das jetzt noch frei ist.**

Beispiel:



HINWEIS: Falls ihr das Spiel beschleunigen möchtet und euch einig seid, könnt ihr eure Exosuits gleichzeitig aufladen statt in Zugreihenfolge.

HINWEIS: Nach dem Einschlag (siehe „Einschlag" auf Seite 18) werden 2 der oberen drei Hex-Felder verdeckt und sind nicht mehr verfügbar. Weder können dort Exosuits platziert werden noch bringen sie Wasser ein.

4 WARP-PHASE

Dank des Neutroniums, welches durch die ursprüngliche Katastrophe auf die Erde gebracht worden ist, sind nun Zeitreisen möglich. Deswegen könnt ihr euch nun in jedem Zeitalter entscheiden, etwas aus der Zukunft zu erhalten. Die gewünschten Güter erscheinen quasi auf Zuruf. Aber das hat seinen Preis: Einige Zeitalter später müsst ihr die Bitte eurer vergangenen Ichs erfüllen und die Güter zurückschicken, sonst riskiert ihr, Löcher in das Raum-Zeit-Kontinuum zu reißen.

Alle nehmen verdeckt **0-2 Warp-Plättchen** in die Hand. (Versteckt zur Geheimhaltung die übrigen Warp-Plättchen.) Deckt sie gleichzeitig auf und platziert sie auf dem gegenwärtigen Zeitlinien-Feld. (Die Reihenfolge ist egal.) In Spielreihenfolge erhält jeder sofort, was auf dem bzw. den gewählten Warp-Plättchen abgebildet ist. Jedes auf der Zeitlinie platzierte Plättchen kann später zurückerhalten (siehe „Kraftwerk-Gebäude: Zeitreisen und Fokus" auf Seite 16) und erneut benutzt werden.

Beispiel:

1. Gewarpte Güter werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen.
2. Für jeden gewarpten Arbeiter muss 1 Wasser bezahlt werden (Menschen durch den Zeitspalt zu schicken laugt sie aus), sonst kann das Warp-Plättchen nicht gewählt werden. Allerdings ist es möglich, mit Wasser zu bezahlen, das zusammen mit den Arbeitern geliefert wurde. Gewarpte Arbeiter werden auf deine Aktiv-Spalte gelegt.
3. Gewarpte Exosuits werden auf einem der Hex-Felder auf deiner Spielertafel platziert, gegebenenfalls sogar auf einem „Nicht-Verfügbar"-Plättchen.

5 AKTIONS-PHASE

Dies ist das Herzstück des Spiels. Beginnend beim Startspieler wird reihum gespielt. Wer am Zug ist, darf eine beliebige Anzahl **Freie Aktionen** ausführen und **danach** eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

1. **Platziere einen Arbeiter** auf einem beliebigen leeren Arbeiter-Feld auf deiner eigenen Spielertafel (normalerweise auf Gebäuden, Superprojekten oder Anomalien) und führe seine Aktion aus.
2. **Platziere einen Arbeiter und einen Exosuit** auf einem Hex-Feld oder einem Hex-Poolfeld auf dem Haupt-Spielbrett und führe seine Aktion aus.
3. **Passen**, also in diesem Zeitalter keine weiteren Arbeiter platzieren.

Sobald alle nacheinander gepasst haben, geht es weiter mit der Aufräum-Phase.

Beispiel:

WICHTIG: Freie Aktionen

Freie Aktionen darfst du während deines eigenen Zuges ausführen, jede davon einmal pro Zeitalter. Verdecke das Feld einer freien Aktion, um anzuzeigen, dass sie schon ausgeführt wurde. Eine freie Aktion zu verwenden, beendet nicht deinen Spielzug – du kannst im selben Zug auch einen Arbeiter platzieren (oder passen). Pfad-Marker gelten nicht als begrenzt – im unwahrscheinlichen Fall, dass sie ausgehen, verwendet ihr geeigneten Ersatz.

Freie Aktionen befinden sich normalerweise auf Gebäuden und Superprojekten, doch auch Zwangsarbeit und bestimmte Anführer-Fähigkeiten sind freie Aktionen.

Beispiel:

6 AUFRÄUM-PHASE

A) ARBEITER ZURÜCKERHALTEN

Erhalte alle Arbeiter aus allen Exosuits vom Haupt-Spielbrett zurück, ebenso alle Arbeiter, die auf Arbeiter-Feldern der Spielertafel liegen. Wann immer die Aktion als motivierend gekennzeichnet ist, platziere die Arbeiter auf deiner **Aktiv-Spalte** (rechts neben dem Feld für die Versorgen-Aktion); sonst auf der **Erschöpft-Spalte** (links vom Feld für die Versorgen-Aktion).

Erschöpft-Spalte *Aktiv-Spalte*

Nimm alle leeren Exosuits, die auf dem Haupt-Spielbrett sind, und lege sie in den jeweiligen persönlichen Vorrat zurück (NICHT auf die Hex-Felder auf den Spielertafeln – die Exosuits müssen wieder aufgeladen werden).

WICHTIG: Wann immer nach dem Einschlag ein Exosuit zurückgenommen wird, der auf einem Kollaps-Plättchen steht, drehe das Plättchen auf seine „Nicht verfügbar"-Seite.

Zuletzt erhalten alle ihre Pfad-Marker von ihren Feldern für freie Aktionen, sodass sie im nächsten Zeitalter erneut verwendet werden können.

B) AUF EINSCHLAG ÜBERPRÜFEN

Der Einschlag ereignet sich während der Aufräum-Phase des vierten Zeitalters. Fahrt mit den Einschlag-Regeln (Seite 18) fort, um ihn abzuhandeln, und fahrt dann von hier aus fort.

C) AUF SPIELENDE ÜBERPRÜFEN

Falls mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist, endet das Spiel an dieser Stelle sofort. Fahrt fort mit den „Spielende"-Regeln (Seite 19) für die abschließende Wertung (und überspringt Schritt D).

- Die Infrastruktur der Hauptstadt ist zusammengebrochen: Alle Kollaps-Plättchen wurden auf ihre „Nicht verfügbar"-Seite gedreht.
- Es war das 7. Zeitalter.

D) NÄCHSTES ZEITALTER

Falls zu diesem Zeitpunkt unbenutzte Exosuits auf den Hex-Feldern der Spielertafeln sind, lege sie in den jeweiligen persönlichen Vorrat zurück. Bewege alle Fokus-Marker auf das Zeitlinien-Feld, das zum nächsten Zeitalter gehört (weitere Details unter „Kraftwerk-Gebäude: Zeitreisen und Fokus", Seite 16). Beginnt ein neues Zeitalter, ist es zunächst für alle im Fokus. Fahre mit dem nächsten Zeitalter fort. Der Startspieler ist derselbe wie im ersten Zeitalter, es sei denn, jemand anderes hat die entsprechenden Aktion des Weltkonzils ausgeführt.

AKTIONEN

ARBEITER UND AKTIONSFELDER

Es gibt vier verschiedene Arten von Arbeitern in Anachrony: Ingenieure, Wissenschaftlerinnen, Verwalter und Genies. Arbeiter werden auf Aktionsfeldern platziert und führen Aktionen aus, entweder auf dem Haupt-Spielbrett (mit Exosuits) oder auf den persönlichen Spielertafeln. Bestimmte Arbeiter sind besonders gut für bestimmte Aktionen geeignet, aber völlig ungeeignet für andere Aktionen.

Das Genie ist ein besonderer Arbeiter, der als beliebiger anderer Arbeiter genutzt werden kann, wann immer er platziert wird.

WICHTIG: Das Genie darf NICHT als anderer Arbeiter eingesetzt werden, falls etwas mit einem Nicht-Genie bezahlt werden muss: Um ein Arbeiter-Warp-Plättchen per Zeitreise zurückzuerhalten oder um die Bedingungen für die Evakuierung zu werten.

Dein Arbeiter zählt als aktiv, solange er auf der Aktiv-Spalte auf der Spielertafel ist (statt auf einem Spielbrett beschäftigt oder auf der Erschöpft-Spalte zu sein). Nur aktive Arbeiter können verwendet werden, um Aktionen auszuführen oder um zurückgeschickt zu werden, um Warp-Plättchen per Zeitreise zurückzuerhalten. Allerdings können sowohl aktive als auch erschöpfte Arbeiter verwendet werden, um Arbeiter-Kosten zu bezahlen (normalerweise für Superprojekte).

Es gibt drei Arten von Aktionsfeldern im Spiel:

1. Aktionsfelder auf dem Haupt-Spielbrett sind hex-förmig (d.h. sechseckig), weil die Arbeiter darauf in aufgeladenen Exosuits sein müssen. Ein Hex-Feld auf dem Haupt-Spielbrett ist für den Rest des Zeitalters nicht verfügbar, nachdem ein Arbeiter darauf platziert worden ist. Verschiedene Felder, die für dieselbe Aktion gebraucht werden, können in beliebiger Reihenfolge besetzt werden.

Beispiel:

Beispiel:

2. **Hex-Poolfelder:** Hex-Poolfelder funktionieren ähnlich wie Hex-Felder, nur dass sie immer verfügbar sind und beliebig viele Arbeiter (im Exosuit) dort platziert werden dürfen.
3. **Arbeiter-Felder:** Auf den Spielertafeln (inklusive Gebäuden, Superprojekten und Anomalien) dürfen Arbeiter-Felder nur einmal pro Zeitalter benutzt werden. Arbeiter brauchen keine Exosuits, um auf diese Felder geschickt werden zu können.

Beispiel: Arbeiter-Felder

Einige Aktionsfelder haben weitere Eigenschaften:

- Sie haben Beschränkungen in Bezug auf Arbeiter – nur Arbeiter des abgebildeten Typs (oder Genies) dürfen darauf platziert werden.
- Sie bieten Vorteile, wann immer ein bestimmter Typ Arbeiter (oder ein Genie) auf ihnen platziert wird.
- Sie verursachen Kosten (Wasser oder Ressource) – diese müssen bezahlt werden, bevor ein Arbeiter auf dem Feld platziert werden kann.
- Sie sind für Arbeiter „motivierend" – Arbeiter auf diesen Feldern werden während des Schritts „Arbeiter zurückerhalten" auf der Aktiv-Spalte platziert.

Details zu den Regeln und Arbeiterbeschränkungen für jede Aktion werden in den folgenden Kapiteln beschrieben.

AKTIONEN AUF DEM HAUPT-SPIELBRETT

Hauptstadt-Aktionen: Bauen, Rekrutieren und Forschen sind Hauptstadt-Aktionen. Nach dem Einschlag sind Hauptstadt-Aktionsfelder mit Kollaps-Plättchen verdeckt. Dadurch verbessern sich die Eigenschaften der Felder, wohingegen die arbeiterbezogenen Beschränkungen und Vorteile weiterhin gelten (weitere Details siehe „Einschlag", Seite 18). Nur Hauptstadt-Aktionen können mit der Weltkonzil-Aktion kopiert werden (später mehr dazu).

Hauptstadt-Aktionen bieten jeweils 3 Hex-Felder zur Auswahl:

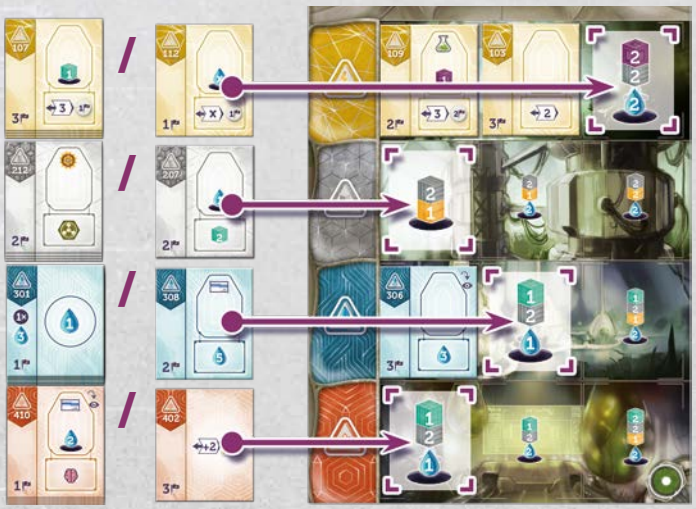
1. Oberes Feld – keine Modifikatoren.
2. Mittleres Feld – 1 Wasser muss gezahlt werden.
3. Unteres Feld – 2 Wasser müssen gezahlt werden (nur in Spielen zu viert verfügbar).

BAUEN

Wähle eine der folgenden zwei Optionen:

1. Wähle ein aufgedecktes, zuoberst liegendes **Gebäude** von einem beliebigen der 8 Gebäude-Stapel (den Primär- und Sekundärstapeln jedes Gebäude-Typs) und platziere das Gebäude dann auf dem am weitesten links gelegenen freien Feld auf seiner jeweiligen Reihe deiner Spielertafel, wobei du **die auf dem Feld angegebenen Kosten bezahlen** musst.
   - Falls es keine freien Felder für einen Gebäude-Typ mehr gibt, kannst du keine weiteren Gebäude dieses Typs mehr bauen.
   - Falls ein Gebäude vom Primärstapel genommen wurde, wird das Gebäude darunter sofort verfügbar.
   - Falls ein Gebäude vom Sekundärstapel gewählt wurde und darunter ein Gebäude ist, wird es sofort (wieder) verfügbar.

Beispiel:



2. Baue das **Superprojekt** im Fokus (d.h. dasjenige über dem Zeitlinien-Feld, auf dem dein Fokus-Marker ist). Normalerweise ist es das Feld des gegenwärtigen Zeitalters, doch per Zeitreise kann der Fokus verschoben werden. Platziere das Superprojekt auf den zwei am weitesten links gelegenen Feldern, die frei und horizontal miteinander verbundenen sind (falls mehrere Reihen in Frage kommen, darfst du eine davon wählen). **Ignoriere die auf den Feldern angegebenen Kosten und zahle stattdessen die Kosten, die auf dem Superprojekt selbst angegeben sind** (inklusive Durchbrüche). Wann immer ein Superprojekt einen Arbeiter in seinen Baukosten hat, kann dieser Arbeiter entweder aus der Aktiv-Spalte oder aus der Erschöpft-Spalte gezahlt werden.

Beispiel:

Besonderheiten für Arbeiter

- Kann nicht von einem Verwalter aktiviert werden.
- Falls von einem Ingenieur aktiviert, ziehe 1 Titan von den Gesamtkosten der Aktion ab.

REKRUTIEREN

Wähle einen Arbeiter aus dem Rekrutierungspool und füge ihn der Aktiv-Spalte deiner Spielertafel hinzu. Du erhältst außerdem einen Bonus, je nach gewähltem Arbeiter:

- Wissenschaftlerin: 2 Wasser.
- Ingenieur: 1 Energiekern.
- Verwalter: 1 Siegpunkt.
- Genie: Einen beliebigen der oben genannten Bonusse.

Besonderheiten für Arbeiter

- Kann nicht von einer Wissenschaftlerin aktiviert werden.
- Falls von einem Ingenieur aktiviert, darfst du kein Genie auswählen (nur eine Wissenschaftlerin, einen Ingenieur oder einen Verwalter).

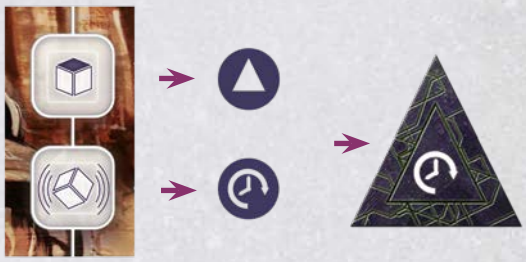
FORSCHEN

Lege einen Forschungs-Würfel (Form oder Symbol) auf eine Seite deiner Wahl und wirf den anderen. Nimm ein **Durchbruch-Plättchen mit der Form und dem Symbol, die erwürfelt wurden. Das „?" auf dem Symbol-Würfel steht für ein Symbol deiner Wahl.**

Form-Würfel

Symbol-Würfel | *Zeit-reisen* | *Kriegs-führung* | *Genetik* | *Techno-logie* | *Gesell-schaft*

Beispiel:



HINWEIS: In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der erwürfelte Durchbruch nicht verfügbar ist, wirfst du einen Würfel deiner Wahl erneut.

Besonderheiten für Arbeiter

- Darf nur von einer Wissenschaftlerin aktiviert werden.

WELTKONZIL

Du darfst **eine Hauptstadt-Aktion wählen** (Bauen, Rekrutieren, Forschen), **für die es keine freien Felder mehr gibt** und sie ausführen.

Für den Arbeiter, der auf dem Weltkonzil platziert wird, gelten die Beschränkungen und Vorteile der kopierten Hauptstadt-Aktion, nicht jedoch die Besonderheiten der Felder (z.B. Wasserkosten auf Hex-Feldern und Bonusse durch Kollaps-Plättchen).

Beispiel:

HINWEIS: Um Startspieler zu werden, darfst du einen Arbeiter sogar dann auf dem linken Weltkonzil-Feld platzieren, falls es auf allen Hauptstadt-Aktionen noch freie Felder gibt. In dem Fall wirst du Startspieler, darfst ansonsten aber keine Aktion ausführen.

Besonderheiten für Arbeiter

- Beschränkungen für Arbeiter und/oder die Bonusse dieser Aktion sind dieselben wie diejenigen der kopierten Hauptstadt-Aktion.

Das Weltkonzil bietet 2 Hex-Felder zur Auswahl:

Beispiel:

1. Linkes Feld – du musst 2 Wasser zahlen und wirst Startspieler (ersetze das Banner des vorigen Startspielers auf dem Platz neben diesem Aktionsfeld).
2. Rechtes Feld – du musst 1 Wasser bezahlen.

WICHTIG: Nach dem Einschlag können Hauptstadt-Aktionen durch das Weltkonzil immer noch kopiert werden. Ab diesem Zeitpunkt darf eine Hauptstadt-Aktion sogar dann kopiert werden, falls jedes ihrer Felder entweder von einem Exosuit blockiert oder von einem „Nicht verfügbar"-Plättchen verdeckt wird.

RESSOURCEN ABBAUEN

Nimm 1 Ressource deiner Wahl aus dem Ressourcenpool.

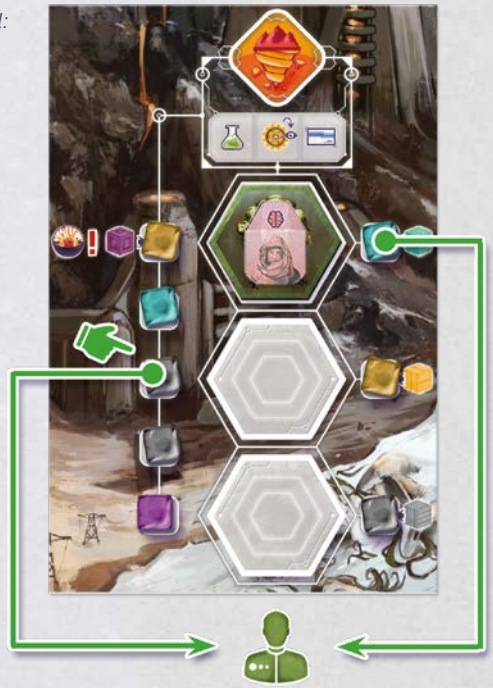
Besonderheiten für Arbeiter

- Falls von einem Ingenieur aktiviert, bleibt er motiviert.

Ressourcen abbauen bietet 3 Hex-Felder zur Auswahl:

1. Oberes Feld – nimm ein Uran, zusätzlich zu der Ressource, die du aus dem Ressourcenpool genommen hast.
2. Mittleres Feld – nimm ein Gold, zusätzlich zu der Ressource, die du aus dem Ressourcenpool genommen hast.
3. Unteres Feld – nimm ein Titan, zusätzlich zu der Ressource, die du aus dem Ressourcenpool genommen hast.

Beispiel:



WASSER AUFBEREITEN

Nimm 3 Wasser aus dem Vorrat.

Besonderheiten für Arbeiter

- Falls von einer Wissenschaftlerin aktiviert, nimm 1 zusätzliches Wasser.

Wasser aufbereiten hat ein Hex-Poolfeld, auf dem beliebig viele Arbeiter platziert werden können.

MIT NOMADEN HANDELN

Wähle eine der folgenden Möglichkeiten:

- Tausche 3 Wasser gegen 1 Energiekern oder umgekehrt.
- Tausche 1 Energiekern gegen 1 Neutronium oder umgekehrt.
- Tausche 1 Neutronium gegen insgesamt 2 Titan, Uran oder Gold; oder umgekehrt.
- Tausche insgesamt 2 Titan, Uran oder Gold gegen 3 Wasser oder umgekehrt.

Besonderheiten für Arbeiter

- Falls von einem Verwalter aktiviert, darfst du zweimal von den obigen Optionen wählen (eine nach der anderen).

Mit Nomaden handeln hat ein Hex-Poolfeld, auf dem beliebig viele Arbeiter platziert werden dürfen.

EVAKUIEREN

Diese Aktion wird erst nach dem Einschlag verfügbar. Jede Person darf sie nur einmal pro Spiel wählen, und **nur falls sie die Bedingung, die auf ihrer Pfad-Übersicht angegeben ist, erfüllt hat**.

Platziere einen deiner Pfad-Marker auf dem obersten freien nummerierten Platz auf dem Feld und erhalte die Siegpunkte, die auf deiner Pfad-Übersicht unter der Bedingung für die Evakuierung angegeben sind. Falls du deinen Pfad-Marker auf den Platz mit dem „-3 Siegpunkte"-Plättchen platziert hast, erhältst du 3 Siegpunkte weniger für deine Evakuierung (aber mindestens 0). **Die maximale Anzahl Siegpunkte, welche durch die Evakuieren-Aktion erzielt werden kann, beträgt 30.**

Auf der Pfad-Übersicht ist auch angegeben, wie viele Siegpunkte es für bestimmte Güter gibt. Je nachdem wieviele du von diesen Gütern hast, sobald du die Evakuieren-Aktion ausführst, desto mehr zusätzliche Siegpunkte erhältst du. Du behältst diese Güter auch nachdem du die Punkte erhalten hast.

Besonderheiten für Arbeiter

- Die Evakuieren-Aktion kann durch einen beliebigen Arbeiter ausgeführt werden.

Evakuieren hat ein Hex-Poolfeld, auf dem beliebig viele Arbeiter platziert werden dürfen, aber jede Person darf diese Aktion nur einmal pro Spiel wählen.

SPIELERTAFEL-AKTIONEN

Alle Felder auf den Spielertafeln sind entweder Arbeiter-Felder oder freie Aktionen – Exosuits werden nicht benötigt, um sie zu aktivieren.

VERSORGEN

Die Versorgen-Aktion ist auf jeder Spieler-Tafel abgebildet, zwischen den Aktiv- und Erschöpft-Spalten. Gib so viel Wasser aus, wie die Nummer angibt, die auf dem Wasser-Symbol unter deiner aktuellen Position auf der Moral-Leiste **(1)** angegeben ist. **Bewege dann alle deine Arbeiter von der Erschöpft-Spalte auf die Aktiv-Spalte (2).** (Sie können bereits in späteren Aktionen desselben Zeitalters eingesetzt werden.) **Rücke zuletzt ein Feld auf der Moral-Leiste vor (3)** (nach rechts). Falls deine Moral schon auf dem Maximum ist, erhältst du so viele SP, wie am rechten Ende der Moral-Leiste angegeben ist, statt weiter vorzurücken.

Besonderheiten für Arbeiter

- Falls von einem Verwalter aktiviert, bleibt er motiviert.

ZWANGSARBEIT

Die Zwangsarbeit-Aktion ist auf jeder Spielertafel abgebildet, zwischen der Aktiv- und der Erschöpft-Spalte. **Zwangsarbeit ist eine freie Aktion,** benötigt also keinen Arbeiter. Platziere einen deiner Pfad-Marker auf dem Feld **(1)**, und **bewege dann alle deine Arbeiter von der Erschöpft-Spalte auf die Aktiv-Spalte (2)** (Sie können bereits in späteren Aktionen desselben Zeitalters eingesetzt werden). Zuletzt **fällst du ein Feld auf der Moral-Leiste zurück (3)** (nach links). Falls deine Moral bereits auf dem Minimum ist, verlierst du einen Arbeiter deiner Wahl, statt auf der Moral-Leiste zurückzufallen.

KRAFTWERK-GEBÄUDE: ZEITREISEN UND FOKUS

Kraftwerke erlauben dir, die Zeit zu manipulieren, indem sie den Zeitspalt aufladen. Du kannst sie aktivieren, um **den Fokus des Zeitspalts auf ein früheres Zeitalter zu verschieben**. Kraftwerke sind unterschiedlich leistungsfähig und komplex, was sich im Spiel als deren **Reichweite** ausdrückt. Sobald du dein Kraftwerk aktivierst, darfst du die folgenden Schritte ausführen, in dieser Reihenfolge:

1. Bewege deinen **Fokus-Marker** auf ein **vergangenes** Zeitlinien-Feld, das sich nicht weiter links befindet als die Reichweite des Kraftwerks angibt. (**Zähle ausgehend vom Zeitlinien-Feld des gegenwärtigen Zeitalters** und ohne das Einschlag-Feld mitzuzählen. Reichweiten werden nicht zusammengezählt.) Du darfst deinen Fokus-Marker auf demselben vergangenen Feld lassen, vorausgesetzt, es liegt in Reichweite des verwendeten Kraftwerks. Dein Fokus-Marker darf nie im gegenwärtigen Zeitalter landen, nachdem du ein Kraftwerk verwendet hast.
2. Du darfst **optional ein Gut zurück durch den Zeitspalt schicken**. Wähle **eines** deiner eigenen Warp-Plättchen auf dem Feld, auf das der Fokus gerichtet wurde. Danach gibst du aus, was auf dem Warp-Plättchen abgebildet ist (Ressource/Wasser/Arbeiter/Exosuit). **Entferne zuletzt das Warp-Plättchen,** das mit dem ausgegebenen Gut übereinstimmt, von dem fokussierten Feld. Lege das Plättchen in deinen persönlichen Vorrat zurück.

Beispiel:
1. Fokus verschieben
2. Zahlen und Warp-Plättchen entfernen
3. Auf der Zeitreise-Leiste vorrücken

HINWEIS: Das repräsentiert, wie die Güter in der Zeit zurückgeschickt werden. „Technisch gesehen" sind die zurückgeschickten Güter genau dieselben, die du in der Vergangenheit und scheinbar „gratis" erhalten hast.

WICHTIG: Arbeiter müssen aus der Aktiv-Spalte ausgegeben und ein Exosuit muss aufgeladen zurückgeschickt werden (von einem der Felder auf der Spielertafel).

3. Sobald du **Schritt 1 und Schritt 2 ausgeführt hast, bewege deinen Zeitreise-Marker auf deiner Spielertafel einen Schritt nach rechts.** Jeder Schritt auf der Zeitreise-Leiste wird am Ende des Spiels Punkte wert sein. Das spiegelt die Fortschritte deines Pfades mit der Zeitreise-Technologie wider.

WICHTIG: Falls ein Warp-Plättchen auf irgendeine andere Weise entfernt wurde (indem du die Fähigkeit eines Gebäudes benutzt oder eine Anomalie platzierst), wird der Zeitreise-Marker nicht bewegt.

HINWEIS: Superprojekte aus früheren Zeitaltern können gebaut werden indem du die Bauen-Aktion benutzt, solange sie im Fokus sind (siehe unter „Bauen").

ANOMALIEN

Ein Bauplatz kann unter Umständen von einer **Anomalie** verdeckt sein (siehe „Paradox-Phase"). Als Aktion darfst du einen Arbeiter auf einer Anomalie platzieren und entweder 2 Titan/Uran/Gold plus 2 Wasser oder 1 Neutronium plus 2 Wasser ausgeben, um sie zu versiegeln. Entferne die Anomalie und den Arbeiter sofort und lege sie zurück in ihren jeweiligen allgemeinen Vorrat. Es ist möglich, dass Lücken auf der Spielertafel entstehen, weil eine Anomalie entfernt wurde - dort können später neue Gebäude oder auch Superprojekte gebaut werden.

Besonderheiten für Arbeiter

- Der Arbeiter, der auf einer Anomalie platziert wurde (und sie dadurch entfernt), kommt sofort in den allgemeinen Vorrat zurück.

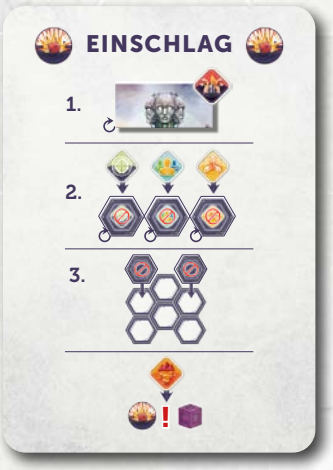
ANDERE GEBÄUDE UND SUPERPROJEKTE

Sobald ein Gebäude oder Superprojekt auf deiner Spielertafel platziert wurde, darfst du sie verwenden. Die Fähigkeiten und Vorteile, die sie bringen, fallen in eine von vier Kategorien:

1. **Arbeiter-Aktionen** werden genau wie alle anderen Arbeiter-Felder auf Spielertafeln behandelt. Manche Aktionsfelder können Beschränkungen oder Vorteile für Arbeiter haben. Oder es kostet etwas, sie zu benutzen. Einige können die Arbeiter motiviert halten.
2. **Freie Aktionen** darfst du während deiner Züge in der Aktions-Phase einmal pro Zeitalter ausführen, auch in dem Zug, in dem du passt. Verdecke sie nach der Benutzung mit einem Pfad-Marker, als Erinnerung, dass sie schon ausgeführt wurden.
3. **Passive Fähigkeiten** gewähren einen Vorteil, der sich während des gesamten Spiels auswirkt und/oder die Schlusswertung beeinflusst.
4. **Einmalige Fähigkeiten** werden einmal ausgeführt, sobald das Gebäude oder Superprojekt gebaut wurde.

Details zu bestimmten Gebäuden und Superprojekten stehen im Anhang.

EINSCHLAG



Am Ende des 4. Zeitalters schlägt der Asteroid in einem menschenleeren Gebiet auf der Erde ein, wodurch eine Katastrophe ausgelöst wird, welche die Hauptstadt letzten Endes zerstören wird. Ihr habt nur wenige Runden, um zu tun, was zu tun ist und Teile der Stadt zu evakuieren. Dadurch sichert ihr euch weiteren Einfluss auf die Zukunft der Menschheit.

EVAKUIERUNG

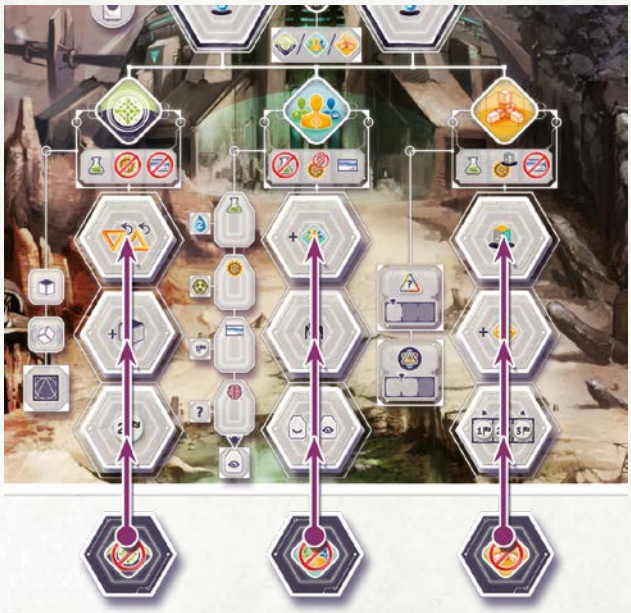
Dreht das Abdeckplättchen für die Evakuieren-Aktion auf seine „B" (Beschädigt)-Seite, wodurch die Evakuieren-Aktion aufgedeckt wird. In einer Partie für 2/3/4 Personen platziert ihr den „-3 Siegpunkte"-Marker auf dem 2./3./4. Feld von oben.

KOLLAPS-PLÄTTCHEN

Nach dem Einschlag beginnt die Infrastruktur der Hauptstadt zu versagen. Deshalb wird die Anzahl an Hauptstadt-Aktionen (Bauen, Rekrutieren, Forschen), welche bis zum Spielende noch ausgeführt werden können, streng begrenzt sein.

Teile die Kollaps-Plättchen in drei Stapel auf, getrennt nach ihren jeweiligen Aktionen. Wählt von jedem Stapel willkürlich 2/2/3 Plättchen (bei 2/3/4 Personen) und platziert sie auf den Hauptstadt-Aktionsfeldern, mit der „Verfügbar"-Seite nach oben.

Die Kollaps-Plättchen sind stärkere Versionen der Hauptstadt-Aktionen und stellen eine „letzte Anstrengung" dar. (Einschränkungen für Arbeiter gelten weiterhin). Zusätzlich zu den Auswirkungen der Aktionen erhältst du außerdem den Bonus, der auf dem Plättchen abgebildet ist. Eine detaillierte Auflistung dieser Bonusse steht im Anhang.



Beim Schritt „Arbeiter zurückerhalten" während der Phase „Aufräumen" drehst du jedes Kollaps-Plättchen auf seine „Nicht verfügbar"-Seite, falls ein Exosuit von ihm zurückgenommen wurde.

ZUR ERINNERUNG: Sobald das letzte Kollaps-Plättchen auf diese Weise umgedreht wurde, endet das Spiel am Ende des gegenwärtigen Zeitalters.

WICHTIG: Die Weltkonzil-Felder können immer noch benutzt werden, um Hauptstadt-Aktionen auszuführen (ohne dabei Bonusse durch Kollaps-Plättchen zu erhalten), sobald es für die jeweilige Hauptstadt-Aktion keine freien Felder mehr gibt.

„NICHT VERFÜGBAR"-PLÄTTCHEN

Auch wenn die Hauptstädte der Pfade mehr oder weniger auf den Einschlag vorbereitet sind, lassen sich einige Schäden nicht vermeiden. **Verdecke zwei der drei Exosuit-Felder in der oberen Reihe** jeder Spielertafel mit einem „Nicht verfügbar"-Plättchen. Ihr dürft auf diesen Feldern weder Exosuits aufladen noch generieren sie Wasser.

NEUTRONIUM

Durch den Einschlag gibt es auf der Erde noch mehr Neutronium. In Zeitaltern nach dem Einschlag ignoriert ihr die oberste Ressource auf der gezogenen Ressourcenpool-Karte und platziert auf dem obersten Feld stattdessen ein Neutronium.

Beispiel:

Beispiel:

SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende desjenigen Zeitalters, in dem erstmalig keine Hauptstadt-Aktion mehr verfügbar ist oder sobald das letzte (7.) Zeitalter endet.

DAS KONTINUUM ENTWIRREN

Nun müssen alle die Zeitlinie wieder in Ordnung bringen. Ihr müsst alle verbliebenen Warp-Plättchen bezahlen, um sie von der Zeitlinie zu nehmen. Arbeiter müssen nach wie vor von der Aktiv-Spalte aus zurückgeschickt und Exosuits aufgeladen sein, um so zurückgeschickt zu werden. Dies zählt nicht als Zeitreisen: Ihr benutzt dafür keine Kraftwerke, es gibt dafür keine Punkte und es führt nicht dazu, dass ihr euren Zeitreise-Marker vorrückt.

Jedes Warp-Plättchen, das du von der Zeitlinie nicht entfernen kannst, bringt -2 Siegpunkte.

ENDWERTUNGS-KARTEN

Schaut euch die fünf Endwertungs-Karten oberhalb des Haupt-Spielbretts an. Du erhältst je 3 SP für jede dieser Bedingungen, die du erfüllst. Bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten die volle Punktzahl.

ENDWERTUNG

Addiert alle Punkte, die ihr durch Gebäude, Anomalien, Superprojekte, Zeitreisen, Moral, Siegpunkte-Plättchen, Zeitlinien-Strafen und Endwertungs-Karten erhalten habt. Benutzt dafür den beiliegenden Punkteblock. Jeder einzelne Durchbruch ist 1 SP wert. Zusätzlich ist ein Set aus drei Durchbrüchen mit unterschiedlichen Formen (also Kreis, Dreieck, Quadrat; die Symbole brauchen NICHT übereinzustimmen) weitere 2 SP pro Set wert.

Der Pfad mit den meisten Siegpunkten wird fortan das Weltkonzil beheimaten und damit das Spiel gewinnen. Bei Gleichstand gewinnt, wer das meiste Wasser, sonst die höchste Gesamtzahl an Ressourcen hat. Falls weiterhin Gleichstand herrscht, teilen sich mehrere Personen den Sieg – das Konzil wird zyklisch bei allen von ihnen tagen.

OFT ÜBERSEHENE REGELN

- Genies dürfen als beliebige andere Arbeiter eingesetzt werden, wann immer sie auf Aktionsfeldern platziert werden, aber sie dürfen NICHT als ein anderer Arbeiter ausgegeben werden. Außerdem dürfen sie NICHT in der Zeit zurückgeschickt werden, um ein Arbeiter-Warp-Plättchen zu entfernen.
- Wann immer du die Arbeiter-Kosten einer Aktion bezahlst (normalerweise sobald du Superprojekte baust), kann der Arbeiter sowohl von der Aktiv- als auch von der Erschöpft-Spalte ausgegeben werden. Arbeiter, die beschäftigt sind (d.h. die zurzeit auf einem Aktionsfeld sind) dürfen jedoch NICHT ausgegeben werden.
- Falls ein Arbeiter nach einer Verschiebung des Fokus zurückgeschickt wird, um ein Warp-Plättchen zu entfernen, muss er aus der Aktiv-Spalte genommen werden (weil du ihn in der Vergangenheit als „aktiv" erhalten hast).
- Du kannst ein Warp-Plättchen nur von einem vergangenen Zeitlinien-Feld entfernen, falls du die jeweiligen Güter in dem Moment zurückschickst, in dem du den Fokus auf dieses Feld verschiebst. Du rückst nur dann auf der Zeitreise-Leiste vor, falls du ein Warp-Plättchen entfernst, indem du das entsprechende Gut zahlst.
- Warp-Plättchen auf dem gegenwärtigen Zeitlinien-Feld können nicht durch Kraftwerke und den Fokus entfernt werden. Sie können jedoch durch Gebäude, Anomalien und Superprojekte zurückerhalten werden, falls diese Fähigkeiten zum Zurücknehmen von Anomalien haben.
- Das **Einschlag-Feld zählt nicht als Zeitlinien-Feld bzw. Zeitalter** und wird nicht mitgezählt, wann immer jemand Kraftwerke benutzt.

OPTIONALE REGELN

SPIELABLAUF-VARIANTE — ALTERNATIVE ZEITLINIE

Mit der Variante „Alternative Zeitlinie" könnt ihr der Warp-Phase mehr strategische Tiefe verleihen.

Nachdem ihr die Zeitlinie aufgebaut habt, dreht ihr jedes Zeitlinien-Feld auf seine alternative (purpurne) Seite. Auf manchen der Warp-Felder dieser Seite sind Bonusse beziehungsweise Strafen abgebildet.

Falls ihr mit der alternativen Zeitlinie spielt, **müsst ihr der üblichen Spielreihenfolge folgen** (im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler), während ihr eure verborgenen Warp-Plättchen aufdeckt und platziert. Wann immer du an der Reihe bist, deine Warp-Plättchen aufzudecken und zu platzieren, musst du **sie auf dem ersten freien Feld bzw. den ersten freien Feldern in Reihenfolge der Pfeile platzieren.** Falls du dich entscheidest, zwei Warp-Plättchen gleichzeitig zu platzieren, darfst du ihre Reihenfolge aussuchen. Falls ein Warp-Plättchen auf ein Feld mit einem Bonus-Symbol bzw. mit einem Straf-Symbol platziert wird, **erhältst du sofort diesen Bonus bzw. diese Strafe.**

Die folgenden Bonusse können auf Zeitlinien-Feldern abgebildet sein:

Inspirierende Nachricht: Erhalte 1 Moral

Glorreiche Zukunft: Erhalte 1 Siegpunkt

Parallele Zeitlinie: Erhalte ein zusätzliches von den Gütern, die auf dem hier platzierten Warp-Plättchen abgebildet sind.

Stabiler Zeitspalt: Entferne 1 Paradox

Die folgenden Strafen können auf alternativen Zeitlinien-Feldern abgebildet sein:

Düstere Nachricht: Verliere 1 Moral

Kollabierender Zeitspalt: Erhalte 1 Paradox

HINWEIS: Falls du später ein Warp-Plättchen auf einem Feld mit paralleler Zeitlinie zurückerhältst, indem du eine Zeitreise machst, musst du das jeweilige Gut trotzdem nur einmal zahlen (auch falls du zwei erhalten hast, als du das Warp-Plättchen platziertest).

SPIELABLAUF-VARIANTE – STARTGÜTER DRAFTEN

Indem ihr die Startgüter draftet, könnt ihr mehr Abwechslung bei den Startgütern eures Pfades erleben.

Während des Aufbaus gibst du allen **anstelle der Startgüter**, die auf den Pfad-Übersichten abgebildet sind, Folgendes:

- 2 Wissenschaftlerinnen (aktiv)
- 1 Ingenieur (aktiv)
- 2 Energiekerne
- 2 Wasser

Teile danach die folgende Anzahl an Startgüter-Karten an alle aus:

- 8 in einem 2-Personen-Spiel
- 5 in einem 3-Personen-Spiel
- 4 in einem 4-Personen-Spiel

Danach wählt jede Person eine Karte auf ihrer Hand, legt sie verdeckt vor sich und reicht die verbleibenden Karten an die Person rechts von sich weiter. Wiederholt dies **bis alle Personen vier Karten ausgewählt haben.** Legt die verbleibenden Karten in die Schachtel zurück (8 in einem 2–Personen-Spiel und 3 in einem 3-Personen-Spiel). Alle erhalten die Güter, die auf den eigenen 4 gewählten Karten abgebildet sind.

Zuletzt addiert jeder für sich die Nummern, die unten auf den gewählten Karten abgebildet sind. **Wer die niedrigste Summe hat, beginnt das Spiel** im ersten Zeitalter. Bei Gleichstand wird Startspieler, wer die Karte mit der niedrigsten Nummer hat.

SPIELABLAUF-VARIANTE – ENDWERTUNGS-KARTEN DRAFTEN

Indem ihr die Endwertungs-Karten draftet, habt ihr mehr Kontrolle darüber, was am Spielende zusätzliche Punkte einbringt.

Statt 5 Endwertungs-Karten willkürlich zu wählen:

- In einem 2-Personen-Spiel gibst du jeder Person 4, danach wählt jede Person gleichzeitig zwei der vier Karten und deckt sie auf.
- In 3- und 4-Personen-Spielen gibst du jeder Person 2, danach wählt jede Person gleichzeitig eine der beiden Karten und deckt sie auf.
- Zuletzt **nehmt ihr von den nicht ausgeteilten Karten zufällig eine** (in einem 3-Personen-Spiel zwei) und fügt sie den zuvor gewählten Karten hinzu. Ihr habt nun die 5 Endwertungs-Karten, mit denen ihr spielt.

ANHANG

GEBÄUDE-DETAILS

Am Ende des Spiels ist jedes Gebäude so viele Punkte wert, wie in der linken unteren Ecke auf dem jeweiligen Plättchen angegeben ist.

ABKÜRZUNGEN:

W - Wasser
U - Uran
G - Gold
T - Titan
N - Neutronium
SP - Siegpunkt(e)
x - Beliebige Menge

KRAFTWERKE:

101: Beliebiger Arbeiter: Verschiebe den Fokus auf das vorige Zeitlinien-Feld.

102-103: Beliebiger Arbeiter: Verschiebe den Fokus bis zu 2 Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters.

104: Wissenschaftlerin: Verschiebe den Fokus bis zu 2 Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters.

105-106: Beliebiger Arbeiter: Verschiebe den Fokus auf ein beliebiges Feld bis zu 3 Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters.

107: Beliebiger Arbeiter, zahle 1 U: Verschiebe den Fokus auf ein Zeitlinien-Feld bis zu 3 Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters. Erhalte 1 SP.

108: Wissenschaftlerin (bleibt motiviert): Verschiebe den Fokus auf ein Zeitlinien-Feld bis zu 2 Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters.

109: Wissenschaftlerin, zahle 1 N: Verschieben den Fokus auf ein Zeitlinien-Feld bis zu 3 Zeitalter vor dem Feld des gegenwärtigen Zeitalters. Erhalte 2 SP.

110: Beliebiger Arbeiter, zahle 1 W: Verschiebe den Fokus auf ein Zeitlinien-Feld bis zu 4 Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters.

111: Beliebiger Arbeiter: Verschiebe den Fokus bis zu 3 Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters. Sobald du dieses Gebäude baust, darfst du sofort eines deiner Warp-Plättchen von einem Zeitlinien-Feld in deinen Vorrat zurücklegen (ohne auf der Zeitreise-Leiste vorzurücken).

112: Beliebiger Arbeiter, zahle x Wasser: Verschiebe den Fokus bis zu x Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters. Erhalte 1 SP. Die Labore 401 und 402 verringern die zu zahlende Menge W, bis zu einem Minimum von 1.

113: Beliebiger Arbeiter, zahle x T/U/G (Minimum 1): Verschiebe den Fokus auf ein Zeitlinien-Feld x Zeitalter vor dem gegenwärtigen Zeitalter. Erhalte x SP. Du darfst die Labore 401 und 402 nutzen, um den Fokus weiter zurück als x zu verschieben, erhältst aber trotzdem nur x SP.

114: Wissenschaftlerin, zahle 1 W: Verschiebe den Fokus auf ein Zeitlinien-Feld bis zu 3 Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters, danach wiederholst du diesen Vorgang.

115: Beliebiger Arbeiter, zahle 1 G: Verschiebe den Fokus auf ein Zeitlinien-Feld bis zu 3 Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters. Erhalte 1 SP.

FABRIKEN:

201: Beliebiger Arbeiter (bleibt motiviert): Erhalte 2 T.

202: Beliebiger Arbeiter, zahle 1 W: Erhalte 3 T.

203: Beliebiger Arbeiter (bleibt motiviert), zahle 1 W: Erhalte 1 T/U/G.

204: Beliebiger Arbeiter (bleibt motiviert): Erhalte 1 G.

205: Beliebiger Arbeiter, zahle 1 W: Erhalte 2 G.

206: Beliebiger Arbeiter (bleibt motiviert): Erhalte 1 U.

207: Beliebiger Arbeiter, zahle 1 W: Erhalte 2 U.

208: Beliebiger Arbeiter, zahle 1 G + 1 W: Erhalte 1 N + 1 SP.

209: Beliebiger Arbeiter, zahle 1 U + 1 W: Erhalte 1 N + 1 SP.

210: Ingenieur, zahle 3 W: Erhalte 3 T/U/G oder 1 N.

211: Ingenieur (bleibt motiviert), zahle 1 T: Erhalte 1 Energiekern.

212: Ingenieur: Erhalte 1 Energiekern.

213: Ingenieur, zahle 2 T/U/G: Erhalte 2 Energiekerne.

214: Ingenieur, zahle 3 W: Erhalte 2 Energiekerne.

215: Freie Aktion: Tausche 1 W für 1 T/U/G.

LEBENSERHALTUNGSSYSTEME:

301-302: Freie Aktion: Erhalte 1 W. Sobald du dieses Gebäude baust, erhältst du sofort 3 W.

303-304: Freie Aktion: Erhalte 2 W.

305-306: Beliebiger Arbeiter (bleibt motiviert): Erhalte 3 W.

307-308: Verwalter: Erhalte 5 W.

309: Beliebiger Arbeiter, zahle 1 N: Erhalte 8 W.

310: Beliebiger Arbeiter (stirbt, sobald er zurückerhalten wird): Erhalte 7 W.

311-312: Passiv: Die W-Kosten der Versorgen-Aktion sind halbiert, aufgerundet. Falls du sowohl 311 als auch 312 hast, kostet deine Versorgen-Aktion kein W.

313: Beliebiger Arbeiter (bleibt motiviert), zahle 1 U: Erhalte 6 W + 1 SP.

314: Beliebiger Arbeiter (bleibt motiviert), zahle 1 G: Erhalte 6 W + 1 SP.

315: Sobald du dieses Gebäude baust, erhältst du sofort 8 W.

LABORE:

401: Passiv: Die Reichweite deiner Kraftwerke ist um 1 erhöht.

402: Passiv: Die Reichweite deiner Kraftwerke ist um 2 erhöht.

403: Beliebiger Arbeiter (bleibt motiviert), gib 1 Energiekern aus: Erhalte 1 aufgeladenen Exosuit.

404: Wissenschaftlerin: Lege 1 Paradox von deiner Spielertafel zurück in den Vorrat.

405: Passiv: Du kannst 1 weiteres Paradox erhalten bevor du eine Anomalie erhältst.

406: Passiv: Deine Anomalien sind jeweils 2 zusätzliche SP wert (wodurch sich ihre SP-Strafe verringert).

407: Wissenschaftlerin: Lege eines deiner Warp-Plättchen von einem Zeitlinien-Feld in deinen Vorrat zurück (ohne SP zu erhalten).

408: Beliebiger Arbeiter (Verwalter bleibt motiviert): Bewege alle deine Arbeiter von deiner Erschöpft-Spalte auf deine Aktiv-Spalte.

409: Verwalter (bleibt motiviert), zahle 2 W: Erhalte eine Wissenschaftlerin oder einen Ingenieur (aktiv).

410: Verwalter (bleibt motiviert), zahle 2 W: Erhalte ein Genie (aktiv).

411: Passiv: Sobald du die Aktion „Forschen" wählst, darfst du 1 W ausgeben, um 1 zusätzlichen Würfel auf eine Seite deiner Wahl drehen, statt ihn zu werfen.

412: Beliebiger Arbeiter, zahle 1 T/U/G: Erhalte 2 SP.

413: Beliebiger Arbeiter: Erhalte 1 W und 1 SP.

414: Freie Aktion: Erhalte 2 SP und ein Paradox.

415: Wissenschaftlerin (stirbt, sobald sie zurückerhalten wird): Erhalte 2 W und 2 SP.

SUPERPROJEKT-DETAILS

Jedes Superprojekt kostet **Güter und Durchbrüche**, wie auf der rechten Seite des Plättchens abgebildet. Arbeiter-Kosten können sowohl mit erschöpften als auch mit aktiven Arbeitern bezahlt werden.

Am Ende des Spiels ist jedes Superprojekt so viele Siegpunkte wert, wie in der oberen linken Ecke auf dem Plättchen angegeben.

Anti-Gravitationsfeld: Passiv: Reduziert die Gesamtkosten jeder deiner Bau-Aktionen um ein weiteres T, U oder G (du wählst).

Archiv der Zeitalter: Passiv: Jeder Schritt auf der Zeitreise-Leiste ist am Ende des Spiels +1 SP wert.

Klon-Tanks: Beliebiger Arbeiter: Erhalte einen Arbeiter desselben Arbeiter-Typs und lege ihn auf die Erschöpft-Spalte.

Kontinuum-Stabilisierer: Sofort nachdem er gebaut wurde: Lege bis zu drei deiner Warp-Plättchen von bis zu drei Zeitlinien-Feldern in deinen Vorrat zurück. Nicht auf der Zeitreise-Leiste vorrücken.

Dunkle-Materie-Konverter: Freie Aktion, zahle 1 Arbeiter: Erhalte 1 Genie, 1 Neutronium oder 1 Energiekern.

Exocrawler: Freie Aktion: Du darfst 1 deiner Arbeiter in einem aufgeladenen Exosuit auf ein Hex-Feld oder Hex-Poolfeld auf dem Haupt-Spielbrett stellen und dort eine Aktion ausführen.

> **HINWEIS:** Mit dem Exocrawler kannst du quasi 2 Aktionen in derselben Runde ausführen, wobei mindestens eine davon eine Aktion auf dem Haupt-Spielbrett sein muss.

Großes Reservoir: Passiv: Die Gesamtkosten an W jeder deiner Aktionen sind um 1 reduziert, in jeder deiner Aktions-Phasen.

> **HINWEIS:** Diese Fähigkeit funktioniert nicht mit „Mit Nomaden handeln" und Fähigkeiten außerhalb der Aktions-Phasen.

Neutronium-Forschungszentrum: Sofort nachdem es gebaut wurde: Du darfst zwei normale Aktionen „Forschen" ausführen.

Hinterland-Aufbereiter: Beliebiger Arbeiter, zahle 2 W: Du darfst eine normale Aktion „Rekrutieren", „Forschen" oder „Bauen" ausführen.

> **HINWEIS:** Die Beschränkungen und Bonusse für Arbeiter für die jeweilige Aktion gelten weiterhin. Beispielsweise erhältst du immer noch eine Ermäßigung von 1 T, falls du die Aktion „Bauen" mit einem Ingenieur ausführst, und du kannst nicht mit einem Verwalter forschen.

Teilchenbeschleuniger: Freie Aktion: Tausche in beliebiger Kombination 2 T/U/G für 1 N oder 1 N für 2 T/U/G in beliebiger Kombination.

Quanten-Chamäleon: Genie: Wähle und führe eine Arbeiter-Aktion auf einem beliebigen Superprojekt oder Gebäude aus, das eine andere Person gebaut hat. Die Kosten der Aktion müssen entsprechend gezahlt werden, und eventuelle Sonderregeln für das Zurücknehmen gelten auch für deinen Arbeiter.

Rettungskapseln: Passiv: Die Grundbedingung deiner Evakuierungs-Bedingung gilt als erfüllt, unabhängig vom tatsächlichen Status.

> **HINWEIS:** Nachdem du die Rettungskapseln gebaut hast, darfst du die Aktion „Evakuieren" ausführen. Falls du es tust, erhältst du auch Punkte für die Grundbedingung deiner Evakuierungs-Bedingung, als ob du sie erfüllt hättest.

Synthetische Endorphine: Passiv: Du erhältst keine negativen SP für niedrige Moral bei Spielende. Du verlierst keine Arbeiter, falls du die Aktion „Zwangsarbeit" auf dem niedrigsten Feld der Moral-Leiste ausführst.

Tektonischer Bohrer: Passiv: Sobald du die Aktion „Ressourcen abbauen" ausführst, darfst du ein weiteres T, U oder G aus dem Vorrat nehmen.

Temporaler Tourismus: Freie Aktion: Verschiebe den Fokus auf ein Zeitlinien-Feld bis zu 3 Zeitalter vor das Feld des gegenwärtigen Zeitalters.

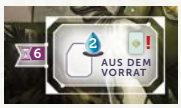
Der ultimative Plan: Passiv: Jedes Superprojekt, das du baust (inklusive des ultimativen Plans) ist am Ende des Spiels +3 SP wert.

Urankerne: Freie Aktion: Erhalte einen aufgeladenen Exosuit.

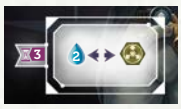
Wohlfahrtsgesellschaft: Verwalter, zahle 1 W: Rücke 1 Schritt auf der Moral-Leiste vor.

ANFÜHRER-FÄHIGKEITEN

Patriarch Haulani: *Inspirierendes Charisma (Freie Aktion)*: Er darf einen seiner aktiven Arbeiter auf einem Arbeiter-Feld auf seiner Spielertafel platzieren und dort eine Aktion ausführen.

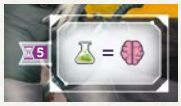


Matriarchin Saida: *Rettung:* Während der Aufräum-Phase darf sie 2 Wasser ausgeben, um einen Arbeiter aus dem Vorrat zu rekrutieren. Diese Fähigkeit ist beschränkt auf Arten von Arbeitern, die auf der Rekrutierungspool-Karte abgebildet sind, die während der Vorbereitungs-Phase desselben Zeitalters gezogen wurde. Sie erhält nicht den Rekrutier-Bonus, der mit dem jeweiligen Arbeiter assoziiert ist.

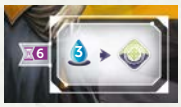


Captain Wolfe: *Hydrokerne:* Während der Phase „Aufladen" darf er 1 Energiekern für 2 Wasser oder 2 Wasser für 1 Energiekern tauschen, sooft er will.

Schatzsucherin Samira: *Schatzsuche:* Während der Aufräum-Phase erhält sie, nach dem Zufallsprinzip gewählt, 1 T/U/G aus dem Vorrat. Danach darf sie 2 Wasser zahlen, um ein zusätzliches T/U/G nach Wahl zu erhalten.



Patron Valerian: *Neuro-Verbesserung:* All seine Wissenschaftlerinnen zählen als Genies, wann immer es um das Platzieren bzw. Zurückerhalten geht.



Bibliothekarin Cornella: *Gezielte Forschung:* Während der Aufräum-Phase darf sie 3 Wasser zahlen, um eine Aktion „Forschen" auszuführen.

Hirte Caratacus: *Zeit manipulieren (Freie Aktion):* Wähle: Erhalte 2 Wasser und ein Paradox ODER zahle 2 Wasser und lege 1 Paradox von deiner Spielertafel in den Vorrat zurück.

Hohe Sonnenwanderin Amena: *Gehärtete Exosuits:* Sobald der Einschlag abgehandelt wird, verdeckst du keines ihrer Exosuit-Felder mit „Nicht verfügbar"-Markern.

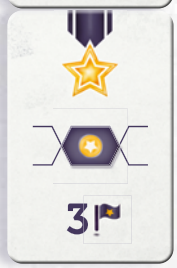
ENDWERTUNGS-KARTEN

Wer bei Spielende **die meisten Arbeiter** hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

Wer bei Spielende **das meiste Wasser** hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

Wer bei Spielende **die meisten Durchbrüche** hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

Wer bei Spielende **die meisten besetzten Bauplätze** hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP. Anomalien und Superprojekte werden mitgezählt.



Wer bei Spielende **mit dem Moral-Marker dem rechten Ende der Moral-Leiste am nächsten ist (d.h. die höchste Moral hat)** erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

Wer bei Spielende **zusammengezählt die höchste Reichweite bei Zeitreisen** hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

HINWEIS: Das Labor 401 und die Kraftwerke 112 und 113 addieren 1 zu dieser Summe. Labor 402 addiert 2, und das Superprojekt „Temporaler Tourismus" und das Kraftwerk 114 addieren 3.

Wer **die meisten Superprojekte** am Ende des Spiels hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

Wer **die meisten erfolgreichen Zeitreisen** am Ende des Spiels hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

KOLLAPS-PLÄTTCHEN

Bonusse von Kollaps-Plättchen gelten immer **zusätzlich zu** der jeweiligen Standard-Aktion.

BAUEN

Reduziere die Gesamtkosten dieser Aktion „Bauen" um ein zusätzliches T, U oder G (du wählst).

Reduziere die Gesamtkosten dieser Aktion „Bauen" um ein weiteres N.

Falls du mit dieser Aktion ein Gebäude (kein Superprojekt) auf dem ersten/zweiten/dritten Bauplatz seiner jeweiligen Reihe baust, erhältst du 1/2/3 SP.

Falls du mit dieser Aktion ein Superprojekt (kein Gebäude) baust, erhältst du zusätzlich 2 SP.

Du darfst eine zusätzliche Aktion „Bauen" ausführen.

REKRUTIEREN

Du erhältst den Rekrutier-Bonus, der mit deinem rekrutierten Arbeiter assoziiert ist, ein weiteres Mal. Falls du ein Genie rekrutierst, darfst du beim zweiten Mal einen anderen Bonus auswählen.

Du erhältst einen aufgeladenen Exosuit, zusätzlich zu dem rekrutierten Arbeiter.

Erhalte 1 Moral, zusätzlich zu dem rekrutierten Arbeiter.

Nachdem du den Arbeiter rekrutiert hast, bewege alle deine Arbeiter von der Erschöpft-Spalte auf die Aktiv-Spalte.

Du darfst eine zusätzliche Aktion „Rekrutieren" ausführen.

FORSCHEN

Du darfst einen weiteren Würfel auf eine Seite deiner Wahl drehen, sobald du diese Aktion „Forschen" ausführst.

Du erhältst 2 SP zusätzlich zu dieser Aktion „Forschen".

Nachdem du diese Aktion „Forschen" ausgeführt hast, darfst du außerdem eine Aktion „Bauen" ausführen. Du kannst nur ein Superprojekt mit dieser Aktion bauen. Falls du sie mit einem Genie ausführst, darfst du es für die Aktion „Bauen" als Ingenieur verwenden.

Du darfst bis zu 2 Paradoxe von deiner Spielertafel in den Vorrat zurücklegen, zusätzlich zu dieser Aktion „Forschen".

Du darfst eine weitere Aktion „Forschen" ausführen.

BEDINGUNGEN FÜR DIE EVAKUIERUNG

Jeder Pfad hat zwei verschiedene Bedingungen für die Evakuierung, und jede Bedingung besteht aus zwei Teilen:

- Die **Grundbedingung** beschreibt, welche Güter du benötigst, um die Aktion „Evakuieren" ausführen zu können, und wie viele SP sie selbst wert ist (unabhängig von der zusätzlichen Belohnung).
- Die **zusätzliche Belohnung** gibt an, wieviele SP du für bestimmte Güter erhältst. Du erhältst zusätzliche SP je nach Anzahl an abgebildeten Gütern, welche du in dem Moment besitzt, in dem du die Aktion „Evakuieren" ausführst. Diese SP erhältst du zusätzlich zu den SP für die Grundbedingung.

PFAD DER HARMONIE

Wohlfahrt und Wohlstand

Grundbedingung: Du musst 3 Lebenserhaltungssysteme haben, um zu evakuieren (2 SP).

Zusätzliche Belohnung: Pro „Genie + Gold"-Paar, das du während deiner Aktion „Evakuieren" hast, ist diese Aktion weitere 3 SP wert. Erschöpfte und beschäftigte Genies zählen ebenfalls.

Auferstehung der Natur

Grundbedingung: Du musst mindestens 6 belegte Bauplätze haben, um zu evakuieren (2 SP).

Zusätzliche Belohnung: Pro „Gebäude + Verwalter"-Paar, das du während deiner Aktion „Evakuieren" hast, ist diese Aktion weitere 3 SP wert. Erschöpfte und beschäftigte Verwalter zählen ebenfalls.

PFAD DER DOMINANZ

Industrielle Revolution

Grundbedingung: Du brauchst 3 Fabriken, um zu evakuieren (5 SP).

Zusätzliche Belohnung: Pro „Ingenieur + Titan"-Paar, das du während deiner Aktion „Evakuieren" hast, ist diese Aktion weitere 2 SP wert. Erschöpfte und beschäftigte Ingenieure zählen ebenfalls.

Stärke durch Einigkeit

Grundbedingung: Du brauchst maximale Moral, um zu evakuieren (3 SP).

Zusätzliche Belohnung: Pro Arbeiter, den du während deiner Aktion „Evakuieren" hast, ist diese Aktion 1 weiteren SP wert. Erschöpfte und beschäftigte Arbeiter zählen ebenfalls.

PFAD DES FORTSCHRITTS

Technologische Überlegenheit

Grundbedingung: Du brauchst 3 Labore, um zu evakuieren (6 SP).

Zusätzliche Belohnung: Pro Set „Durchbruch + 2 Wissenschaftlerinnen", das du während deiner Aktion „Evakuieren" hast, ist diese Aktion 4 zusätzliche SP wert. Erschöpfte und beschäftigte Wissenschaftlerinnen zählen ebenfalls.

Der Zenit der Menschheit

Grundbedingung: Du brauchst mindestens 8 Wasser, um zu evakuieren (3 SP).

Zusätzliche Belohnung: Pro Superprojekt, das du während deiner Aktion „Evakuieren" hast, ist diese Aktion 5 zusätzliche SP wert.

PFAD DER ERLÖSUNG

Überwältigende Macht

Grundbedingung: Du brauchst 3 Kraftwerke, um zu evakuieren (3 SP).

Zusätzliche Belohnung: Pro Neutronium, das du während deiner Aktion „Evakuieren" hast, ist diese Aktion 3 zusätzliche SP wert.

Herrscher über die Zeit

Grundbedingung: Du brauchst mindestens 2 Anomalien, um evakuieren zu können (4 SP).

Zusätzliche Belohnung: Pro „zwei Zeitreise-Fortschritte + zwei Uran"-Paar, das du während deiner Aktion „Evakuieren" hast, ist deine Aktion „Evakuieren" 5 zusätzliche SP wert.

ASYMMETRISCHE SPIELERTAFELN – B-SEITE

Während die A-Seiten aller Spielertafeln identisch sind, sind ihre B-Seiten von Pfad zu Pfad unterschiedlich, um ihre Stärken und Schwächen besser widerspiegeln zu können. Vor dem persönlichen Aufbau könnt ihr euch entscheiden, entweder alle die A-Seiten oder alle die B-Seiten eurer Spielertafeln zu verwenden.

Im Folgenden eine Auflistung der Unterschiede der B-Seiten jeder Spielertafel verglichen mit ihrer A-Seite.

PFAD DER HARMONIE

Exosuit-Felder: Auf 2 der drei unteren Feldern darfst du 3 Wasser anstelle eines Energiekerns zahlen, um einen Exosuit aufzuladen. Am Ende der Auflade-Phase erhältst du 2 Wasser für jedes übrige leere Hex-Feld. Nach dem Einschlag ist auch das untere mittlere Feld zerstört.

Moral & Versorgen: Du startest 1 Stufe niedriger auf der Moral-Leiste. Deine Moral-Leiste reicht von -4 SP bis 8 SP. Falls du die Aktion „Versorgen" bei maximaler Moral ausführst, erhältst du 3 SP statt 2.

Gebäudekosten: Die erste Fabrik und das erste Lebenserhaltungssystem kosten jeweils 1 W zusätzlich.

Sonstiges: Wann immer du eine Anomalie erhalten würdest, darfst du stattdessen eines deiner Gebäude verlieren. Lege es unter seinen jeweiligen Primärstapel. Falls ein Arbeiter auf diesem Gebäude war, lege diesen Arbeiter beiseite und platziere ihn am Ende der Runde auf der Erschöpft-Spalte.

PFAD DER DOMINANZ

Exosuit-Felder: Am Ende der Auflade-Phase erhältst du kein Wasser für deine verbleibenden leeren Felder.

Moral & Versorgen: „Versorgen" ist eine freie Aktion und kostet jeweils 4/4/4/4/5/5/5 Wasser. Die niedrigsten drei Stufen auf der Moral-Leiste sind jeweils -3/-2/-1 SP wert.

Gebäudekosten: Der zweite Bauplatz für Kraftwerke und der dritte Bauplatz für eine Fabrik kosten jeweils 1 G weniger. Der zweite Bauplatz für Lebenserhaltungssysteme kostet 1 U weniger.

Sonstiges: Die letzten drei Stufen auf der Zeitreise-Leiste sind jeweils 12 SP wert. Du darfst Superprojekte auf zwei beliebigen aneinander angrenzenden Bauplätzen auf deiner Spielertafel bauen.

PFAD DES FORTSCHRITTS

Exosuit-Felder: Auf den unteren drei Feldern darfst du 1 T/U/G anstelle von einem Energiekern zahlen, um einen Exosuit aufzuladen.

Moral & Versorgen: Die letzten drei Stufen auf der Moral-Leiste sind jeweils 3/5/7 SP wert, doch die Aktion „Versorgen" kostet auf diesen Stufen jeweils 7/8/8 W. Falls ein Verwalter die Aktion „Versorgen" ausführt, bleibt er nicht motiviert.

Gebäudekosten: Der erste Bauplatz für Kraftwerke kostet 1 G zusätzlich. Der erste Bauplatz für Lebenserhaltungssysteme kostet 1 U zusätzlich.

Sonstiges: Falls du Wissenschaftlerinnen benutzt, um Arbeiter-Aktionen auf deinen Kraftwerken, Fabriken, und Laboren auszuführen, bleiben sie motiviert. Es braucht ein zusätzliches Paradox, bevor du eine Anomalie erhältst. Die ersten drei Schritte auf der Zeitreise-Leiste sind jeweils 1/2/4 SP wert.

PFAD DER ERLÖSUNG

Exosuit-Felder: Auf den beiden linken Feldern musst du 1 T/U/G zahlen, um einen Exosuit aufzuladen. Auf den zwei rechten Feldern musst du 1 Energiekern zahlen, um einen Exosuit aufzuladen. Auf den zwei mittleren Feldern kannst du einen Exosuit gratis aufladen.

Moral & Versorgen: Du startest 1 Stufe höher auf der Moral-Leiste. Deine Moral-Leiste reicht von -8 SP bis 4 SP.

Gebäudekosten: Der zweite Bauplatz für Kraftwerke kostet 1 G weniger. Das dritte Labor kostet 1 N, 2 T und 2 W.

Sonstiges: Die letzten vier Stufen auf der Zeitreise-Leiste sind jeweils 12/14/16/20 SP wert. Du darfst Anomalien auf beliebigen leeren Bauplätzen deiner Spielertafel platzieren.

MITWIRKENDE

SPIELDESIGN

Dávid Turczi
Viktor Peter (Spieldesign & Entwicklung)
Richard Amann (Spieldesign & Kreativdirektion)

ILLUSTRATIONEN

Villő Farkas (Künstlerische Leitung, Grafikdesign)
Lacza Fejes (Spielbrett-Illustrationen, Exosuit-Konzepte, Kartenillustrationen)
János Kiss (Kartenillustrationen)
Márton Gyula Kiss (Kartenillustrationen)
László Szabados (Kartenillustrationen)
Péter Meszlényi (Anführer-Konzepte)
István Dányi (Künstlerische Gestaltung der Anführer)
Laszlo Forgach (3D-Künstler)
Inngraphic (Konzepte der Pfad-Hauptstädte)

REGELHEFT

Geschrieben von
Viktor Peter und Dávid Turczi
Redaktion
Villő Farkas, Juci Szakacs, Anna Radnóthy
Korrekturgelesen von
Lutz Pietschker, Lars Frauenrath,
Fabien Allois, Jesús Sánchez López
...und zahllosen Backern

GETESTET VON

Róbert Ámann, Anton Bendarjevskiy, Jesus Bracamonte, Péter Csaba, Péter Csuka, Benedek Farkas, Róbert Fazakas, Tom Francis, Géza Gálos, András Gyürefi, Balázs Hámori,

Mark Harris, Csaba Hegedűs, Ádám Jóna, Gábor Zoltán Kiss, Anna Kokavecz, Balázs Lenhardt, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad, Jared Russell, Frigyes Schőberl, Daniel Somerville, Péter Somogyi, Zalán Szőgyi, Sándor Tabajdi, Dániel Tóth-Szegő, Miklós Tuska, Dániel Illés Vágó, Kriszta Vészi, Tamás Vida, Mihály Vincze, Róbert Zöldi-Kovács

...und vielen mehr, sowohl aus dem Vereinigten Königreich als auch aus Ungarn.

Fast **100 Mitglieder unserer PnP-Beta-Testgruppe** auf Slack, mit besonderem Dank an Alex Kazik, Santi Jorde Martin, Chad McCallum und Steven Scotherns

Allen aus dem **Board Game Café** und **Anduril's Flame Club**, und den Pionieren, welche die Tabletopia-Version gespielt und uns hervorragendes Feedback gegeben haben.

Englische Essential Edition zusätzlich getestet von: Adrian & Sandie Whipp, Adrian Schmidt, David Carlton, Jacob Baran, Jeff Hartman, John Albertson, Mark Crouch, Michael Kindt Dalzen, Nick Shaw, Sara Tippey, Victor Uriarte.

DIESES GRUNDSPIEL IST NUR DER ANFANG

HEBT EUER ANACHRONY-ERLEBNIS AUF EIN GANZ NEUES LEVEL,
MIT VIELEN ERWEITERUNGEN UND MODULEN!

ZEITLOSE ERWEITERUNGEN

Enthält 3 Module mit neuem Spielablauf, welche dem Grundspiel hinzugefügt werden können: das ***Zeitenwende-Modul***, mit dem ihr den Zeitpunkt des Einschlags und das Ende des Spiels beeinflussen könnt; ***Pioniere der Neuen Erde***, wo du deine Exosuits upgraden kannst, um sie auf der Neuen Erde lukrative Abenteuer bestehen zu lassen; und die ***Wächter des Konzils***, mit 6 Wächter-Miniaturen, die euch bei den Vorbereitungen auf den Einschlag helfen!

EXOSUIT-MINIATURENSET

Enthält 24 extra große Exosuit-Miniaturen mit vielen Details, 6 für jeden der vier Pfade. Keine Exosuit-Marker aus Pappe mehr – setzt eure Arbeiter direkt in die Exosuit-Miniaturen, um noch viel tiefer in das Spielgeschehen einzutauchen!

UND DER SOLO-SPIELMODUS?

Die Erweiterung ***Risse der Zeit*** enthält gleich zwei Solo-Modi und kann hier erworben werden:
www.skellig-games.de

Außerdem gibt es einen gratis Solo-Modus mit dem ursprünglichen Chronobot:
www.skellig-games.de

(Bitte beachtet, dass die kostenlosen Chronobot-Komponenten eventuell nicht alle auf Deutsch sind.)

DEUTSCHE VERSION

Deutsche Version von Quality Beast und Skellig Games

Deutsche Übersetzung
Claudio Schisano (Quality Beast)

Deutsche Bearbeitung
Malte Kühle (The Geeky Pen)

Grafische Gestaltung
Eva Becker-Gibson (Quality Beast),
Mario Fernández García-Pulgar (Quality Beast),
Remi Illi (Quality Beast), Janna Ullrich (Quality Beast)

Projektkoordination
Eva Becker-Gibson (Quality Beast), Dylan Howard Cromwell (Quality Beast), Paulina Gerding (The Geeky Pen), Tabea Mayerhofer (Quality Beast)

Besonderen Dank an Alexander Berlin für Feedback zur Übersetzung wissenschaftlicher Begriffe, ebenso Marcel Cwertetschka-Mattasits & Isabella Cwertetschka-Mattasits für ihre Arbeit an der ersten, inoffiziellen Community-Übersetzung dieses Produkts.

Erweitert euer Anachrony-Erlebnis noch weiter, mit zwei bahnbrechenden Erweiterungen: ***Risse der Zeit*** und ***Makel der Zukunft***!

Besucht unsere Website **www.skellig-games.de** für weitere Infos!
Ersatzteilservice: **info@skellig-games.de**

Diskutiert mit auf unserem Discord-Server!

ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE

Arbeiter

- Wissenschaftlerin
- Verwalter
- Ingenieur
- Genie
- Arbeiter (beliebig)
- Aktiver Arbeiter
- Erschöpfter Arbeiter
- Zahle einen Arbeiter
- Arbeiter bleibt motiviert sobald zurückerhalten
- Arbeiter stirbt sobald zurückerhalten
- Titan
- Gold
- Uran
- Neutronium
- Titan oder Gold oder Uran
- Wasser
- Energiekern

Gebäude

- Kraftwerk
- Fabrik
- Lebenserhaltungssysteme
- Labor
- Beliebiges Gebäude
- Superprojekt

Aktionen

- Ressource abbauen
- Bauen
- Rekrutieren
- Forschen
- Wasser aufbereiten
- Mit Nomaden handeln
- Weltkonzil
- Versorgen/ Zwangsarbeit
- Evakuierung

- Paradox
- Anomalie
- Durchbruch
- Siegpunkt
- Würfel beliebig drehen
- Würfel werfen
- Einschlag (markiert Effekte nach Einschlag)
- Zeitreise-Marker vorrücken
- Moral erhalten
- Moral verlieren
- Einmal-Effekt
- Startspieler
- Achtung!
- Beliebig
- Gib aus/Verliere

- Exosuit
- Warp-Plättchen zurückerhalten (durch Verschiebung des Fokus)
- Warp-Plättchen zurückerhalten (ohne Verschiebung des Fokus)
- Fokus verschieben
- Nummer der Spielphase
- Endwertungs-Ziel
- Rekrutier-Bonus
- Feld nicht verfügbar
- Bauplatz
- Person (in vier Farben)
- Alle Personen
- Bedingung
- Nicht verfügbar
- Tauschen
- nur Exosuit

Erste deutsche Ausgabe
Erste Auflage, Nov 2022

www.qualitybeast.com
support@qualitybeast.com

www.skellig-games.de
info@skellig-games.de

Copyright 2021, Mindclash Games and its partners. All rights reserved to their respective owners

www.mindclashgames.com
info@mindclashgames.com

Der tatsächliche Inhalt kann von den Abbildungen in diesem Regelheft abweichen.